Ar tonelico

MELODY OF ELEMIA

Mode d'emploi

BANPRESTO

GUST Incorporated

505 GAMES

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site http://www.pegi.info

SLES-54586

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2): 380KB minumum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

Ar Tonelico Melody of Elemia © 2007 2007 GUST CO., LTD. © 2007 BANPRESTO CO., LTD.
Programmes de bibliothèque © 1997-2007 Sony Computer Entertainment Inc. Licence exclusive de Sony Computer Entertainment Europe. UNIQUEMENT DESTINE A L'USAGE PERSONNEL. La copie, l'adaptation, la location, le prêt, la revente, l'utilisation en arcade, la rémunération en échange de l'utilisation, la diffusion, l'utilisation publique, l'accès ou l'utilisation sur Internet, le câble ou autre moyen de télécommunication de ce produit est prohibée. La distribution, l'extraction de ce produit ou de tout élément de la marque ou des copyrights faisant partie de ce produit est prohibée. Publié par 505 Games. Développé par GUST CO., LTD.

Il ne reste qu'une tour et que deux îles
suspendues dans le monde de Sol Ciel.
Une dangereuse mer de nuages, au-dessous,
et un plafond de plasma appelé la Blastline,
isolent ce petit monde dans les airs.
Grâce à l'héritage d'une ancienne civilisation,
la Tour d'Ar Tonelico, la paix régnait.
Il y a longtemps de cela, lorsque ce monde
disposait encore de ses terres et de ses cieux,
son peuple avait édifié une grande civilisation
sous le trio d'Elemia, les déesses. Mais
aujourd'hui, beaucoup a changé.

SOMMAIRE

Histoire	01
Installation	02
Préparation	03
Présentation du monde	04
Personnages	07
Commencer	13
Terrain	14
Actions	15
Carte du monde	16
Carte de ville	16
Écran de menu	17
Introduction au saut	20
Recristallisation	21
Introduction au grathmelding	22
Aménagements	24
Installer	25
Système de combat	26

Installation

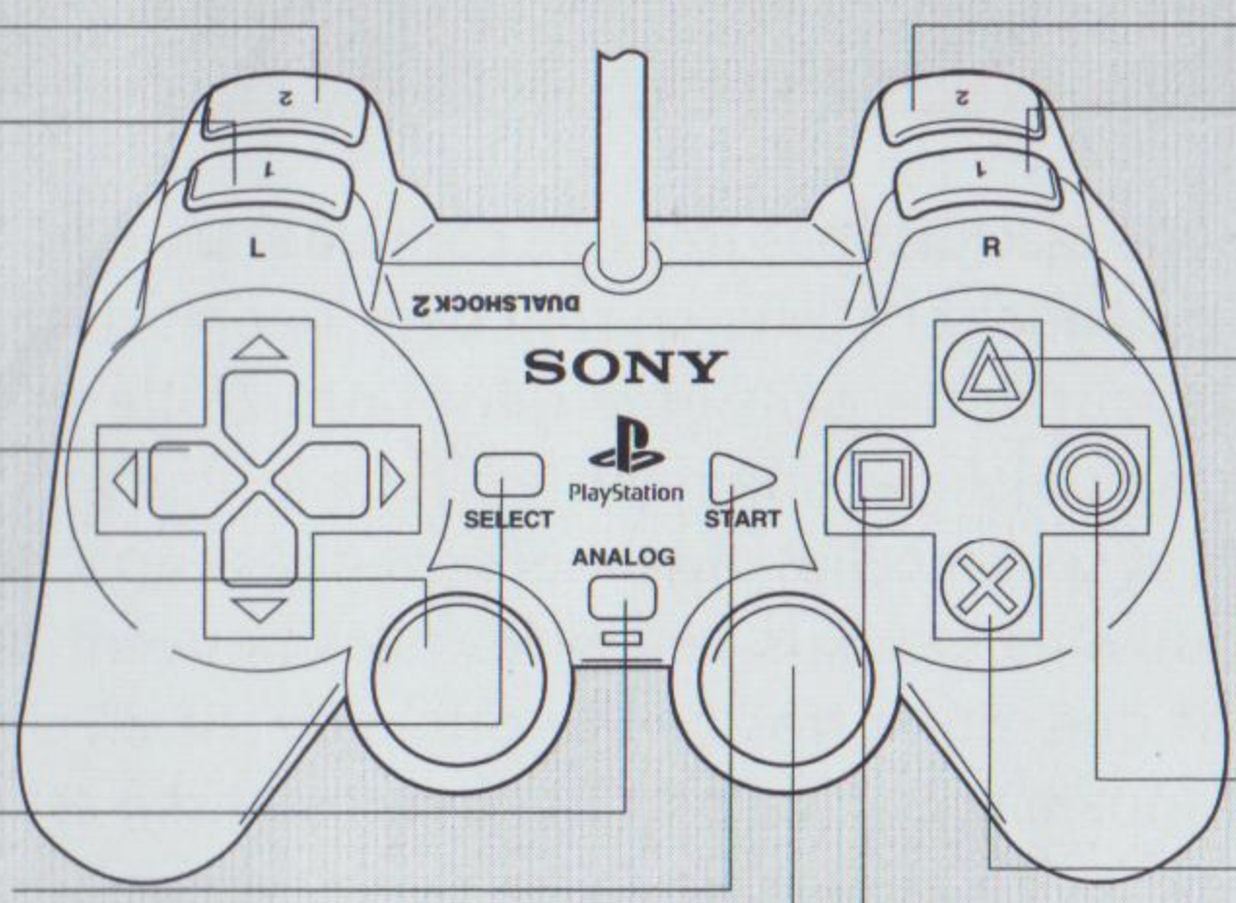
Installez votre console de jeu PlayStation®2 en suivant les instructions de son manuel. Connectez les manettes de jeu et les autres périphériques comme indiqué. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER), situé à l'arrière de la console, soit sur ON. Appuyez sur le bouton ⏻/RESET. Lorsque l'indicateur s'allume, appuyez sur le bouton ⏻ pour que le compartiment à disque s'ouvre. Insérez le disque "Ar Tonelico Melody of Elemia" dans le compartiment à disque, face sérigraphiée vers le haut. Appuyez à nouveau sur le bouton ⏏ pour fermer le compartiment à disque. Suivez les instructions apparaissant à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour plus d'informations concernant ce logiciel. Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer d'accessoire lorsque la console est sous tension. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace libre sur la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer à jouer. Si vous voulez sauvegarder les données, veuillez insérer une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1 avant le lancement. Vous pouvez changer la fréquence 50/60Hz d'un menu au début. Si vous voulez commencer immédiatement le jeu, choisissez "Start Game". Au démarrage, un écran de sélection de langage s'affiche. Veuillez choisir votre langue.

CONSEIL

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de "Ar Tonelico Melody of Elemia". Pour une expérience ludique optimale et afin d'apprendre correctement les bases de jeu, nous recommandons la lecture de ce manuel avant de commencer à jouer. Nous vous conseillons également de conserver ce manuel en lieu sûr.

Préparation

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)



Touche L2

Touche L1

Touche R2

Touche R1

Touches directionnelles

Manche analogique gauche (Touche L3 si pressé)

Touche SELECT (de sélection)

Touche de mode ANALOG (analogique)

Touche START (de mise en marche)

Manche analogique droit (Touche R3 si pressé)

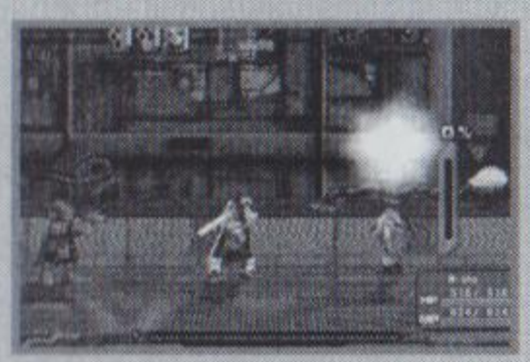
Touche △

Touche ○

Touche ×

Touche □

Écran de combat



Rencontres aléatoires en déplacement

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: choisir une commande
Touche ×	: confirmer
Touche △	: commandes de reyvateil
Touche ○	: annuler

Écran de carte de terrain

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: déplacer le personnage principal
Touche ×	: parler/examiner
Touche △	: aller au menu principal
Touche □	: action
Touche ○	: sauter
Touche L1	: choisir une action (sens des aiguilles d'une montre)
Touche R1	: choisir une action (sens inverse des aiguilles d'une montre)
Touche R2	: affichage carte simple

À la sortie de l'écran

Touche × sur la ville sélectionnée

Écran de carte (monde/ville)

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: naviguer sur la carte
Touche ×	: entrer dans la ville/carte
Touche △	aller au menu principal (Seulement avec les cartes de ville)

Touche △

Écran de menu

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: effectuer une sélection
Touche ×	: confirmer
Touche △	: non utilisée
Touche □	: non utilisée
Touche ○	: annuler

Touche △

Présentation du monde

Reyvateils

Ce monde abrite une race de gens très rare connue sous le nom de reyvateils. Les héroïnes du jeu, Aurica et Misha, en sont deux genres distincts.
Aurica est une reyvateil de troisième génération, elle est donc le fruit d'une rencontre entre un humain et une reyvateil. Tous les enfants métis ne deviennent pas des reyvateils, et seules celles étant nées avec ces capacités peuvent un jour en développer les pouvoirs. De plus, seules les filles peuvent devenir des reyvateils. Elles ne disposent que d'une très courte durée de vie, et d'un tatou appelé port d'installation qui apparaît quelque part sur le corps. Misha est quant à elle de type B à sang pur, une reyvateil authentique. Celles de ce type ressemblent à une reyvateil de troisième génération, mais elles disposent d'une bien plus longue durée de vie et restent jeunes jusqu'à la destruction. Elles possèdent également une incroyable puissance, largement supérieure à celle des reyvateils de troisième génération.

Tenba et l'église d'Elemia

Dans le monde isolé qu'est celui de Sol Ciel, les gens vivent sur une île suspendue appelée les ailes d'Horus. Deux organisations importantes cohabitent sur cette île : le conglomérat de Tenba qui tente d'utiliser la technologie oubliée retrouvée sur la Tour pour améliorer le style de vie du peuple, et l'église d'Elemia dont le but est de raviver le Trio d'Elemia pour apporter le bonheur aux gens. Ils s'occupent des reyvateils et utilisent leurs pouvoirs pour aider les gens et améliorer leur manière de vivre.

Les deux désastres ayant fait courir le monde à la destruction

Dans le passé, Sol Ciel subit deux désastres majeurs ayant presque débouché sur la fin du monde. La terre et le ciel furent perdus lors du premier désastre, et la civilisation supérieure le fut lors du second. C'est à présent la Troisième ère, l'aube d'un nouvel âge. Une heure bien sombre où chacun doit se cramponner à la Tour d'Ar Tonelico pour sauver son existence même.

Les ailes d'Horus

Un continent suspendu sur les murs extérieurs de la Tour, la plupart des habitants de Sol Ciel y résident. La Tour leur a fourni une technologie appelée Grathmelding. Ce peuple fit alors commerce à partir de cette technologie, et bien que leur civilisation n'était pas très avancée, elle fut capable de profiter d'une certaine prospérité. Une aile de la Tour fut détruite lors du second désastre, et disparut avec nombre de gens dans les débris de la Mer du trépas. Aujourd'hui, seule une aile d'Horus subsiste.

Les virus

Ils naissent à l'Autel des apôtres, mais ne peuvent revêtir de forme physique. La plupart souhaitent faire le mal autour d'eux. Aux niveaux supérieurs de la Tour, l'administratrice Shurelia et ses chevaliers d'Elemia œuvrent à leur extermination. Mais ces virus apparaissent aussi aux niveaux inférieurs et aux ailes d'Horus, répandant le malheur autour d'eux. Les chevaliers de l'Église d'Elemia et les mercenaires de Tenba combattent pour repousser leurs attaques.

Les apôtres d'Elemia

Ceux qui vivent aux niveaux supérieurs de la Tour, dans la cité de Platina, sont appelés les apôtres d'Elemia. L'administratrice, Shurelia, dirige ces apôtres, les descendants de ceux ayant construit la Tour d'Ar Tonelico. Leur rôle est de préserver le bon fonctionnement de la Tour et d'exterminer les attaques virales de l'Autel des apôtres. Lyner, le personnage principal, devient chevalier d'Elemia pour garder Shurelia.

Présentation du monde

Cosmosphère

Dans ce monde, le "son" existe en tant qu'onde naturelle pouvant être trouvée partout. Ainsi, toutes les reyvateils sont connectées à la tour de manière inconsciente. Chaque reyvateil dispose d'une fréquence spirituelle standard, et celles ayant des fréquences proches peuvent mieux se synchroniser entre elles (comme bien s'entendre, ou penser de la même manière). En fonction de cette fréquence d'ondes, la logique de chaque reyvateil (de la même manière que pour un algorithme ou l'intelligence artificielle d'un robot) crée sa propre conscience et sa propre façon de penser, ce qui forme son individu. Il est ainsi très important d'effectuer la maintenance de cette logique. À l'époque où les reyvateils furent créées, on considérait qu'il était possible de modifier en totalité leurs personnalités et leurs consciences par la maintenance. Mais contrôler une personnalité et sa mémoire ne pouvait survenir que dans des situations très rares (il fut un temps où les gens se battaient pour les droits des reyvateils). Ainsi, dans les faits, on ne se servait de maintenance que pour créer des chants et générer de la magie. La logique des reyvateils est appelée cosmosphère, et est surnommée l'espace spirituel de la Troisième ère. La cosmosphère, qu'elle soit proche ou éloignée, est donc toujours connectée à la Tour et aux autres reyvateils.

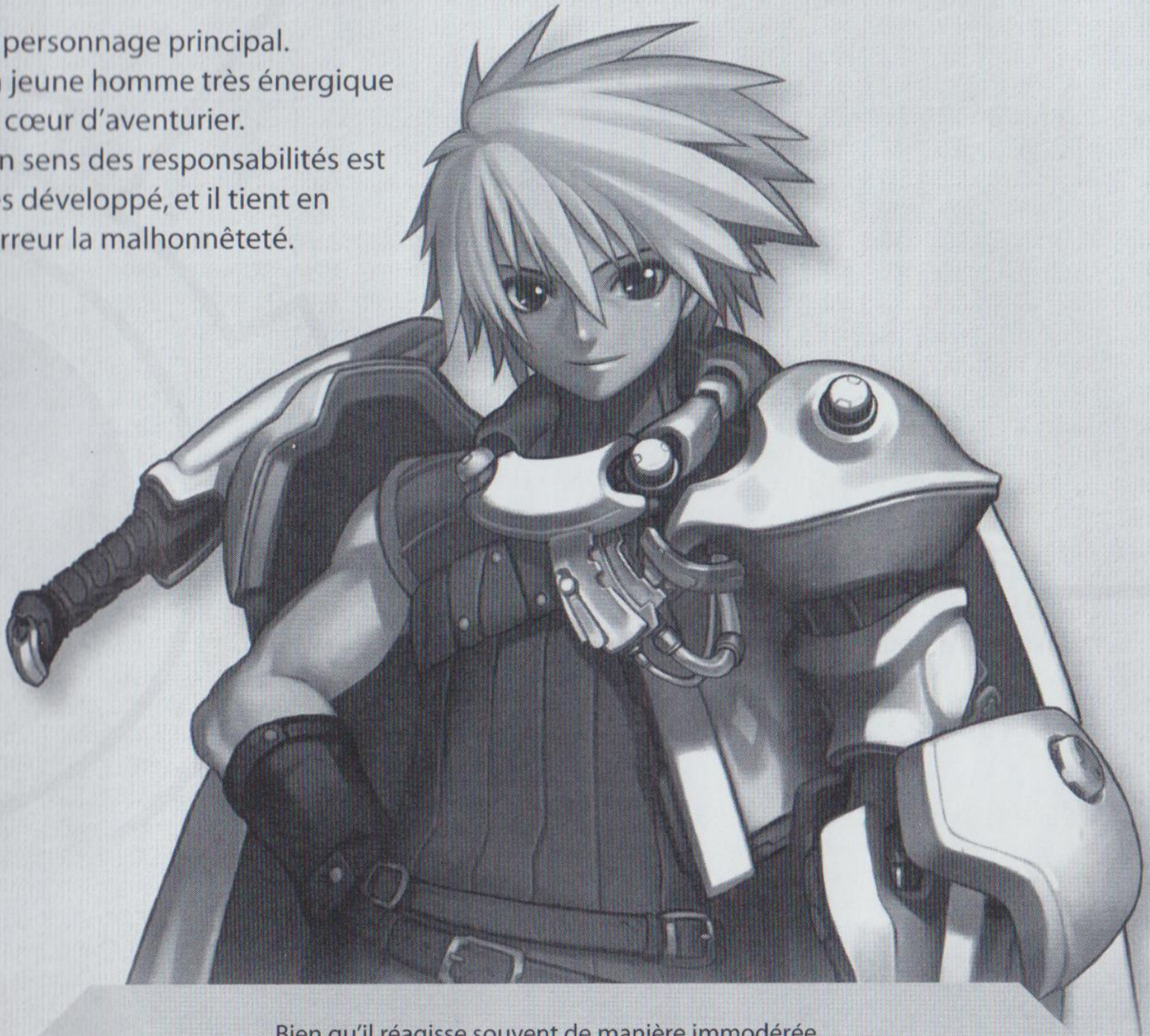
Hymnes

Les hymnes sont des chants pouvant contrôler la Tour. Ces hymnes sont généralement scellés dans un cristal. Lorsqu'ils sont installés, une clef de contrôle appelée code des hymnes peut être récupérée et utilisée pour activer leurs pouvoirs. Dans cette histoire, Aurica et Misha se servent de ces hymnes pour surmonter de nombreux obstacles pendant leurs aventures.

LYNER • BARSETT

**"Hé, et si on arrêtait de se battre tout simplement ?
Ce monde est tellement petit."**

Le personnage principal.
Un jeune homme très énergique
au cœur d'aventurier.
Son sens des responsabilités est
très développé, et il tient en
horreur la malhonnêteté.



Bien qu'il réagisse souvent de manière immodérée,
il est assez réservé lorsqu'il s'agit de relations humaines (ou il a plutôt du mal à se décider).
Il réagit mal lorsque ce sont les filles qui prennent l'initiative.
C'est un garçon simple et il déteste les gens véreux.Il est né dans la cité de Platina,
aux niveaux supérieurs de la tour. Son père est un responsable politique
(c'est le chef de Platina), aussi en apprend-il les subtilités.
Mais elle ne l'intéresse pas le moins du monde et il décide bientôt de s'emparer
d'une épée pour rejoindre les chevaliers d'Elemia et partir à l'aventure.
Son talent est rapidement reconnu, et il est sélectionné pour devenir un chevalier
d'Elemia et protéger Shurelia, l'administratrice de la Tour.
Il ne cesse de l'accompagner et de combattre les virus, les ennemis de la Tour.

AURICA NESTMILLE

"Je veux vivre seule. Je ne veux pas qu'on me blesse, et je ne ferai plus jamais confiance en personne..."

Une reyvateil, une fille pouvant changer les chants en magie

L'une des héroïnes de cette histoire. C'était autrefois une personne joyeuse et gentille, mais les difficultés qu'elle a endurées l'ont rendue d'une nature plus sombre et taciturne. C'est une reyvateil, et elle a le pouvoir de modifier les chants en magie. Elle est issue de la rencontre entre un humain et une reyvateil, et est donc une reyvateil de troisième génération. Ses parents sont morts il y a quelques années pendant une attaque sur le village de Skuwat. Elle rejoint alors l'église d'Elemia, abritant le Trio de déesses, et décide d'y travailler en tant que candidate au titre de sainte vierge. Mais son manque de talent finit par lui en empêcher. Elle admire toujours Claire, la jeune dame qui jouait souvent avec elle lorsqu'elle était enfant.

MISHA ARSELLEC LUNE

"Hé, Lyner... Si je n'étais plus moi-même soudain, est-ce que tu..."

Une reyvateil de type B à sang pur très douée

L'une des héroïnes de cette histoire. C'est une fille honnête au fond résolu. Bien que ses agissements puissent afficher une certaine maturité, elle reste toujours très enfantine. Mais c'est une personne cultivée et elle emploie parfois des termes très compliqués. Reyvateil, elle possède le pouvoir de changer les chants en magie. Elle est du genre le plus rare, de type B à sang pur et a ainsi des pouvoirs innés très puissants. Contrairement à ce que son apparence pourrait laisser croire, c'est une fille brillante et intelligente. De plus, elle fait très bien la cuisine. Analysant calmement ce qui l'entoure, il n'y a rien qu'elle ne puisse parfaitement accomplir. Mais ses réflexes physiques sont très mauvais et elle reste assez empotée. De plus, les hauteurs la terrorisent.
Elle est née dans la cité de Platina, aux niveaux supérieurs de la Tour, mais vit actuellement et pour certaines raisons dans le monde inférieur. Elle semble connaître Lyner...

SHURELIA

"Ce n'est pas un sujet à discuter en public. Veuillez laisser vos sentiments personnels en dehors de tout cela."

L'administratrice de la Tour, qui réside dans le Rinkernator, sa partie la plus haute.

Habitant le Rinkernator, la partie la plus haute de la Tour, elle descend tout de même souvent à Platina, où résident les apôtres d'Elemia. Lorsqu'une grande attaque virale se déclenche, elle part la combattre avec Lyner et les autres chevaliers d'Elemia. Elle est d'ordinaire recouverte de son armure. De par son poste, elle se doit de rester calme et de ne jamais laisser ses considérations personnelles affecter ses décisions. C'est une femme unique et mystérieuse, dissimulée derrière le voile de son armure.

AYATANE MICHITAKA

"Je vous protégerai. Pour que vous n'ayez jamais plus rien à craindre, mère..."

Le meilleur ami de Lyner, et un membre des chevaliers d'Elemia également

Il a rejoint les chevaliers en même temps que Lyner. Il est très raffiné, très sensible, et très gentil. C'est un jeune homme très doué qui peut cuisiner, nettoyer et prendre soin de tout le monde. Il sourit constamment et s'occupe toujours de Lyner. Quel que soit le problème qui survienne, il est toujours certain de pouvoir le résoudre.

JACK HAMILTON

"Tu ne peux protéger personne si tu te la joues trop cool. Si tu agis sérieusement, ton apparence n'a aucune importance."

Un expert en armes à feu itinérant. Personne ne sait d'où il vient ni quel est son but.

Il parcourt le monde et travaille pour quiconque veut bien l'embaucher. C'est probablement pourquoi il en connaît tellement sur les endroits et sur les événements qui s'y rattachent. Il semble que le voyage de Jack soit guidé par ses propres motivations, bien qu'il n'en ait parlé à personne. Mais il semble qu'il veuille rester aux côtés de Lyner, pour une raison que l'on ignore. Il aime les femmes, et la simplicité avec laquelle il considère son approche confond même Lyner. Il est comme un grand frère et on peut toujours compter sur lui, au point même qu'il fera tout ce qui est nécessaire pour protéger ses amis pendant son voyage.

RADOLF SCHNEIZEN

"Il y a des choses bien plus importantes que les déesses. Et elles se trouvent juste devant nous !"

Un prêtre-guerrier de l'église d'Elemia

Un habitant du monde inférieur, et un cardinal de l'église d'Elemia. C'est l'un des hommes les plus talentueux de l'église, particulièrement à la lance. Se sentant en accord avec ses croyances disant que "le monde devrait n'être que paix et harmonie", il la rejoint à l'âge de 16 ans. Disposant d'un don naturel au maniement de la lance, il gravit les échelons pendant cinq ans pour devenir cardinal des chevaliers de l'église. Homme sérieux et fier de la protection et du bonheur que ses responsabilités apportent au peuple, il peut même montrer parfois trop d'opiniâtreté. Il est incapable de revenir sur sa parole. Enfin, à la différence de la plupart des autres dirigeants de l'église, il ne considère pas que le Trio des déesses soit une priorité.

KRUSCHE ELENDIA

"Si je peux traverser la Blastline, je me fiche de savoir ce que je découvrirai."

Une technicienne en grathmelding de Firefly Alley

C'est une experte en appareils volants et en grathnode. Son rêve est de traverser la Blastline et d'arriver au sommet de la tour. Elle est née dans une famille nombreuse, et a grandi sans supervision particulière. Bien qu'elle n'aime pas s'habiller trop en fille, elle admire en secret celles qui connaissent l'art de bien se vêtir. Elle est un peu égoïste, et peut être très regardante lorsqu'il y a de l'argent en jeu. Elle lâche parfois des plaisanteries un peu cinglantes, mais ne pense jamais à mal. En tous les cas, elle ne s'intéresse qu'aux appareils et est bien décidée à persévérer jusqu'à réaliser ses rêves. C'est l'une des rares personnes à qui s'est confiée Misha ; son amie en d'autres termes. Elle a pris l'habitude de dire "OK, ça fait 100 feuilles".

CLAIRE

"Ne vous êtes-vous jamais demandé quel était le véritable pouvoir des chants ?"

Une jeune femme propriétaire du bar dans la cité-aéroport de Nemo

C'est en fait une reyvateil de classe B. Puisqu'elle ne s'est affiliée ni à Tenba ni à l'Église, elle achète sa tranquilité avec l'argent qu'elle gagne en travaillant au bar. Elle chante des chants guérisseurs avec ses pouvoirs de reyvateil.
C'est une personne très admirée à Nemo, et de nouveaux clients arrivent tous les jours. Claire considère que les chants sont avant tout faits pour les gens simples, et ne chantera jamais pour faire du mal. Elle souhaite que ses chants atteignent le cœur du peuple.

BOURD RADE

Commandant en second de Tenba.
Anciennement un grand guerrier et un expert en recherche de ruines. Il fut engagé pour ses talents et devint un membre de l'équipe de fouilles de Tenba.

BISHOP FALSS

Le premier prêtre (l'évêque) de l'église d'Elemia.
Il dirige toutes les églises de Nemo et des autres îles suspendues.

LEARD BARSETT

Un habitant du monde supérieur. C'est le chef de Platina.
Homme politique surdoué, il a rapidement gravi tous les échelons pour arriver au poste qu'il occupe aujourd'hui.
Il est très aimé du peuple de Platina.

TASTIELLA

Étant la gardienne de la porte de Pheyna et l'administratrice de maintenance de l'œil glacé, elle a beaucoup à faire.

★Commande : Card Collection

Consultez la liste de toutes les cartes que vous avez collectionnées au cours de votre aventure.

Item (Objets)

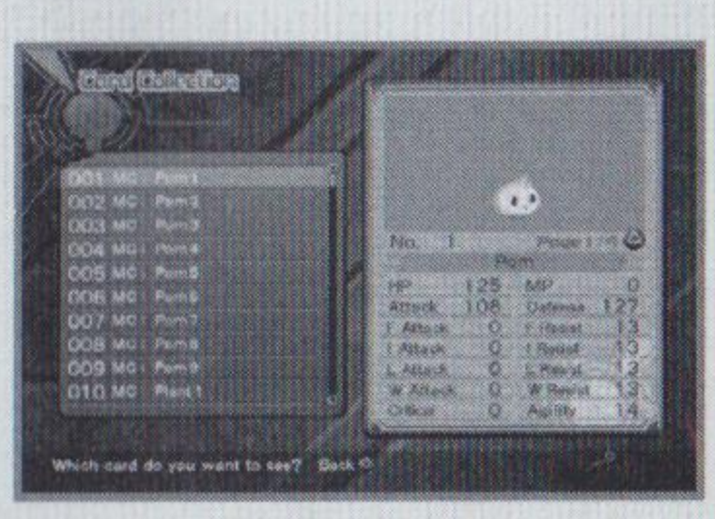
Vous pouvez obtenir des renseignements précis sur chaque objet.

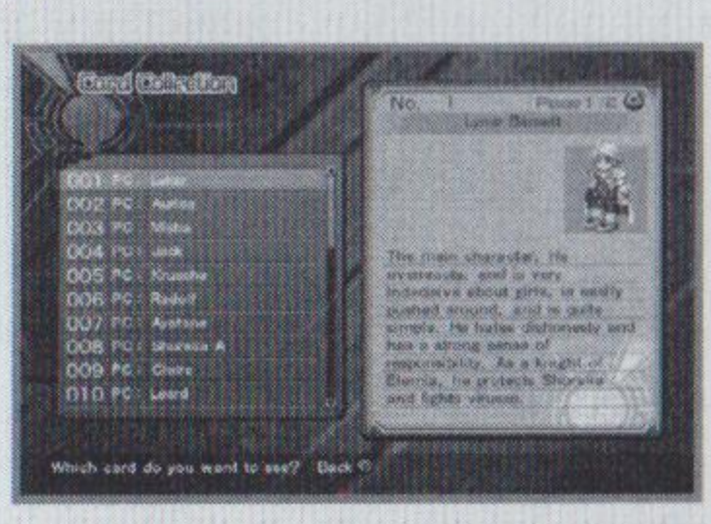
Monster (Monstres)

Vous trouverez des renseignements sur chaque type de monstre.

Person (Personnages)

Vous pouvez consulter des renseignements sur chaque personnage.





Secret Info (Informations secrètes)

Vous pouvez trouver des stratégies de jeu et des astuces telles que des indices sur l'emplacement de chemins secrets ou la manière de battre un boss.

★Commande : Formation

Vous pouvez modifier l'emplacement des membres de votre groupe (ligne avant/ligne arrière). Si votre groupe est constitué de plus de trois personnages, sélectionnez ceux qui participeront aux combats.

Front Line (Ligne avant)

Pour la ligne avant, vous pouvez sélectionner des personnages disposant d'attaques normales et d'attaques spéciales, pouvant protéger la reyvateil à l'arrière. Si votre groupe comporte plus de trois personnages, vous devrez sélectionner ceux prenant part aux batailles.

Rear Line (Ligne arrière) ; reyvateil

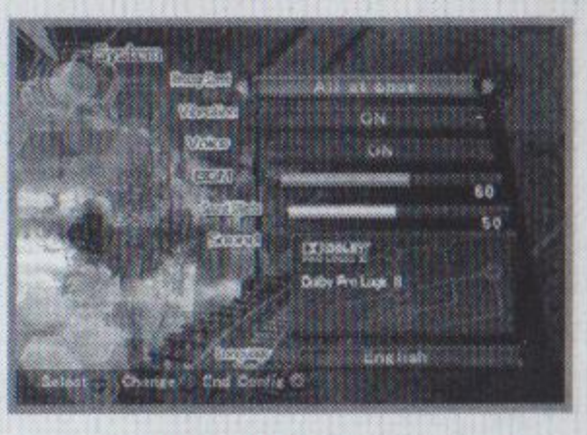
Sélectionnez la reyvateil qui sera le soutien arrière. Si vous avez plus d'une reyvateil, choisissez celle qui participera aux combats.

★Commande : Help

Vous pouvez consulter des astuces et des didacticiels en cours de partie. De nouveaux sujets d'aide s'ouvriront à mesure de votre progression, passez donc régulièrement.

★Commande : System

Vous pouvez modifier ici les paramètres de jeu. Ce sont les mêmes que ceux présents dans la partie [System] de l'écran titre.



Introduction au saut

Vous pourrez vous rendre dans l'espace spirituel d'une reyvateil à partir des boutiques de saut présentes dans ce monde. L'héroïne doit s'y rendre pour apprendre de nouveaux sorts et obtenir de nouveaux costumes à utiliser en combat. Le saut dans l'espace spirituel est également crucial pour tisser des relations entre la fille et le personnage principal.

★Dive Shop (Boutique de saut)

Pour sauter dans la cosmosphère d'une reyvateil, vous devez payer de l'argent à une boutique de saut. Vous en trouverez partout de par le monde.

★Carte d'espace spirituel (cosmosphère)

La cosmosphère d'une reyvateil est un monde très différent de celui dans lequel vous évoluez d'ordinaire. Vous aurez besoin ici de Dive Points (DP), ou points de saut, pour entrer dans un événement. Vous pouvez remporter des points de saut en combattant, de la même manière qu'avec les points d'expérience.

Niveau de cosmosphère

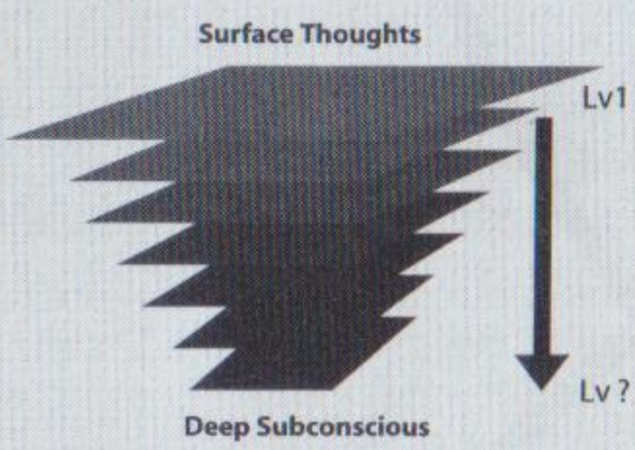
Informations sur le point

Point vers lequel vous pouvez aller. Sélectionnez-le avec les touches directionnelles ou le manche analogique gauche.

Écran d'informations du chant

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: déplacer le personnage principal
Touche ⊗	: entrer dans le point
Touche △	: aller au menu principal
Touche ○	: quitter la cosmosphère

La cosmosphère d'une reyvateil consiste en niveaux partant des pensées de surface et allant vers le subconscient. Le niveau augmentera à mesure que vous progresserez dans son subconscient.



Dans la cosmosphère, l'histoire progresse sous la forme d'une aventure et certains choix ou certaines conditions déterminent parfois le cours des événements.

★Décalage de paradigme

À chaque niveau de la cosmosphère, la reyvateil peut rencontrer un problème ou un trauma dont elle a préalablement souffert. En résolvant la relation qu'elle a avec ce problème, la reyvateil grandira spirituellement. Cette croissance spirituelle se nomme [décalage de paradigme]. Vous devez enclencher ces décalages de paradigme pour obtenir de nouveaux costumes (il y a quelques exceptions).

Écran de menu

Vous pouvez à partir de cet écran utiliser des objets, équiper des armes et des armures et modifier divers paramètres. Vous pouvez afficher l'écran de menu sur la carte de terrain en appuyant à n'importe quel moment sur la touche △.

★Main Menu (Menu principal)

Menu de commandes individuelles :

La somme d'argent dont vous disposez

Temps de jeu total

Dive points (DP), (Points de saut)

Fenêtre de personnage :
Affiche le statut unique d'un personnage.

Écran de menu

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: effectuer une sélection
Touche ⊗	: confirmer
Touche △	: non utilisée
Touche □	: non utilisée
Touche ○	: annuler

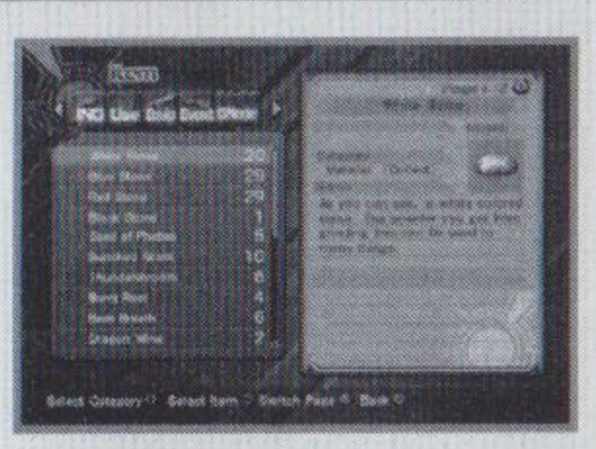
Fenêtre de conversation :
À mesure que vous progressez dans l'histoire avec la reyvateil, le graphisme du visage du personnage s'éclaire parfois. Lorsque cela arrive, rendez-vous dans une auberge et un événement de conversation d'auberge commencera.

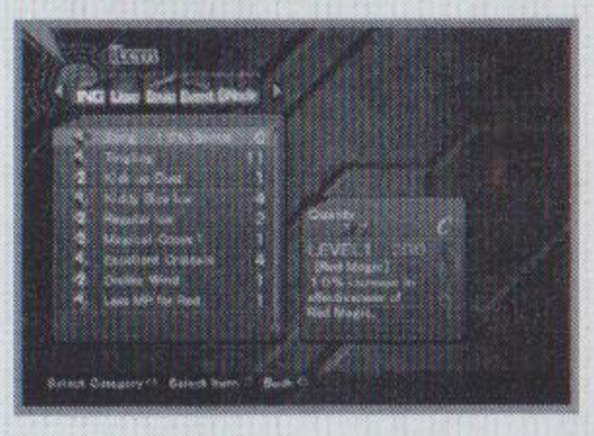
[Fenêtre de personnage]

Nom du personnage
LV : niveau actuel
HP : points de vie actuels/maximum
NEXT : nombre de points d'expérience nécessaires pour passer au niveau suivant

★Commande : Item

Une liste d'objets obtenus par Lyner à un moment de l'aventure, ou dont il a simplement connaissance. Les objets appartenant à cette deuxième catégorie apparaissent avec un nombre d'objets possédés de 0.





ING

Ingrédients dont vous disposez pour une synthèse. Vous pouvez voir le nom de l'objet, et en combien d'exemplaires vous le possédez.

Use (Utiliser)

Permet d'utiliser l'objet que vous avez sélectionné. Si c'est un objet de guérison, sélectionnez également la cible à qui donner cet objet.

Equip (Équiper)

Vous permet d'équiper l'objet possédé en le sélectionnant.

Event (Événements)

Consultez les objets que vous avez obtenus lors d'événements.

GNode

Consultez la liste des cristaux de grathnode que vous possédez.

Écran de menu

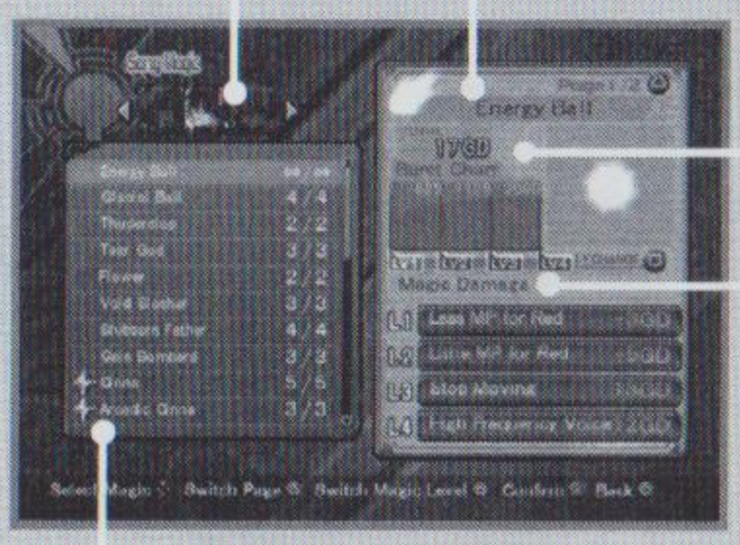
★Commande : Song Magic

Consultez les différents chants magiques que les reyvateils de votre groupe maîtrisent.

[Fenêtre de chant magique]

Changer de personnage

Nom du chant magique



Liste des magies disponibles :
Sélectionnez la magie voulue avec les touches directionnelles pour voir son nom et le nombre d'utilisations possibles. La fenêtre de droite affiche les installations apportées.

GD et Burst incline :
Les GD et la montée du chant magique sélectionné s'affichent. Si vous naviguez dans les niveaux de magie avec la touche ▣, vous pouvez visionner l'animation de chaque niveau de la magie du chant.

Dommages magiques et explication du chant sélectionnée :
Les dommages de la magie de chaque niveau s'affichent. Vous pouvez consulter une explication complète si vous appuyez sur la touche △ pour changer de page.

Écran de carte de terrain

Touches directionnelles et manche analogique gauche	
Haut/bas	: sélectionner le chant
Gauche/droite	: changer de personnage
Touche ⊗	: confirmer
Touche △	: changer de page
Touche ▣	: changer de niveau de magie
Touche ◉	: retour

★Commande : Equipment

Vous pouvez modifier l'équipement de vos personnages. Sélectionnez l'objet que vous souhaitez équiper parmi les armes, les armures et les accessoires. Seules les reyvateils ne disposent pas d'équipement, mais vous pouvez leur faire porter différents costumes.

Switch Equipment (Changer d'équipement)

Équipez vos personnages avec d'autres armes, d'autres armures et d'autres accessoires.

Enhance (Améliorer)

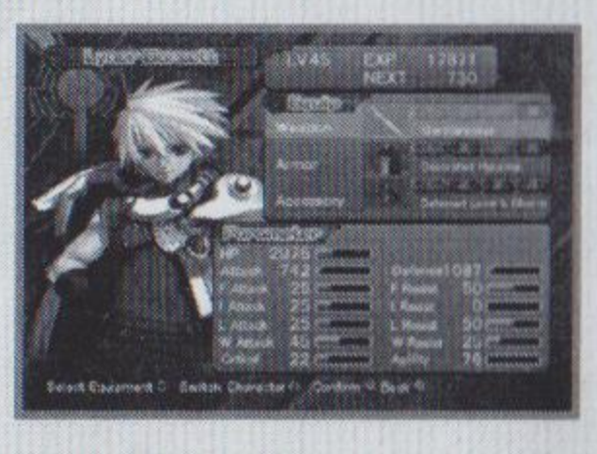
Modifiez les objets actuellement équipés. En fonction du cristal de grathnode, vous pouvez améliorer ces objets jusqu'au niveau 4.

Costume

Équipez le costume que vous avez sélectionné.

★Commande : Status

Vous pouvez consulter le statut des personnages de votre groupe. Vous pouvez également voir les équipements qu'ils portent et lire leur profil. Cette commande permet aussi de consulter le taux de remplissage de cosmosphère de vos reyvateils.



Actions

Après que l'histoire ait évolué, et que la reyvateil de votre groupe ait appris une magie de support appelée magie verte, Lyner sera en mesure d'utiliser des actions sur la carte de terrain.

Sur le terrain, vous pourrez utiliser 5 types d'actions en tout. Vous pouvez allumer une bougie pour éclaircir une pièce, ou vous servir de la foudre pour alimenter une machine… Vous devrez résoudre de nombreuses situations. Afin qu'une reyvateil apprenne de la magie verte, vous devez effectuer un saut dans sa cosmosphère et vous faire confectionner le chant.

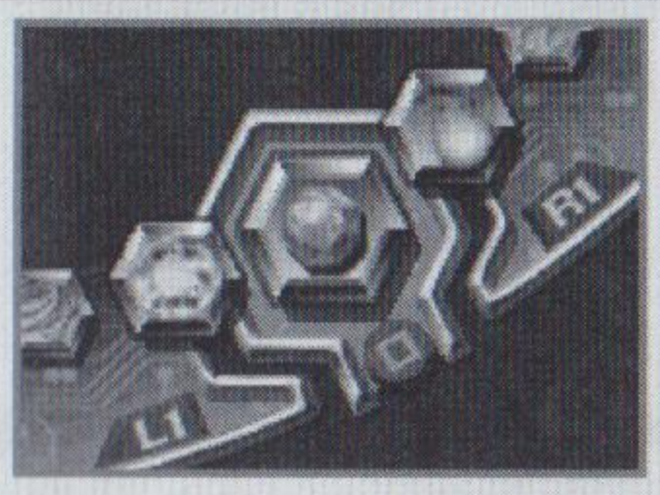
Cadran d'action

★Types de magies vertes

Thunder Shot (Foudre)

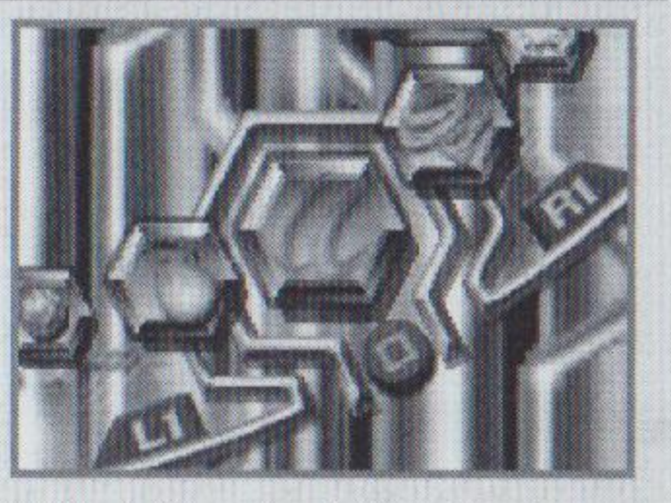
Vous pouvez briser les murs avec la foudre ou envoyer une petite décharge sur une alimentation pour ouvrir une porte.

Glacial Ball (Glace)



Permet de geler des choses ou d'ouvrir des portes réagissant à la glace.

Sonic Shot (Son)

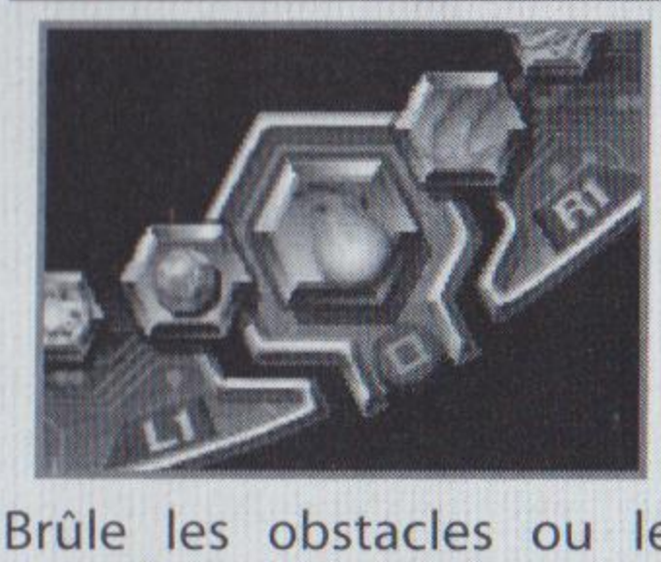


Active des entités réagissant au son.

Gale Shot (Vent)

Se débarrasse d'obstacles et repousse des choses par la force du vent.

Fire Shot (Feu)



Brûle les obstacles ou les détruit par le feu.

Carte du monde

Déplacez-vous vers les villes et les donjons à l'aide de la carte du monde. Servez-vous des touches directionnelles ou du manche analogique gauche pour sélectionner votre destination. Vous ne rencontrerez pas d'ennemis sur cette carte.

Le nom de l'endroit où vous pouvez aller en appuyant sur la touche ⊗.

Mise en évidence de la ville ou du donjon

Carte du monde

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: sélectionner la destination
Touche ⊗	: entrer
Touche △	: non utilisée
Touche □	: non utilisée
Touche ○	: non utilisée

★Entrée dans la ville•dans le donjon

La carte du monde est affichée en 3D. Le nom de l'endroit où vous vous trouvez est affiché au milieu de l'écran. En appuyant sur la touche ⊗ , vous pouvez entrer dans cet endroit. Une fois que vous entrez dans une ville, vous passez en écran de carte de ville.

Carte de ville

Le nom de l'endroit dans lequel vous pouvez entrer en appuyant sur la touche ⊗.

Le nom de la ville dans laquelle vous vous trouvez.

Écran de carte de ville

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: déplacer le personnage principal
Touche ⊗	: entrer
Touche △	: aller au menu principal
Touche □	: non utilisée
Touche ○	: non utilisée

★Entrée dans les magasins

Sur la carte de ville, les endroits où vous pouvez vous rendre sont affichés en tant que commandes en haut à droite de l'écran. Sélectionnez un endroit et appuyez sur la touche ⊗ pour y entrer.

Commencer

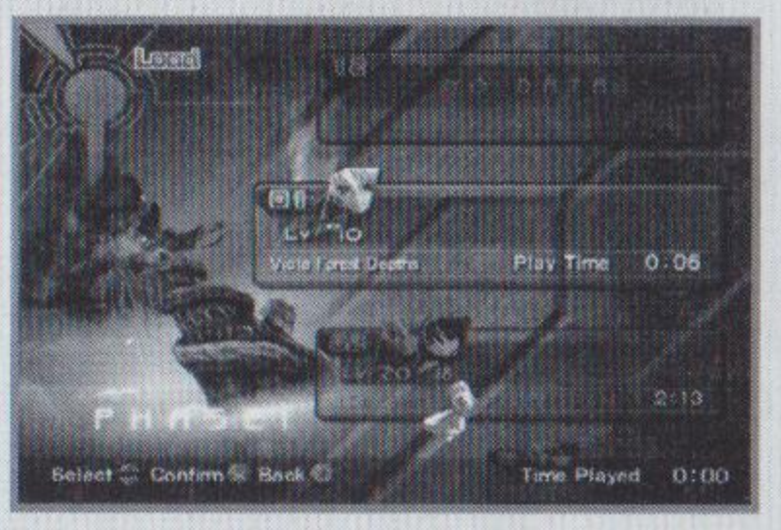
Allumez le système PlayStation®2 et insérez le disque. Après la séance d'ouverture, appuyez sur la touche START (de mise en marche) à l'écran titre. Les fonctionnalités suivantes s'afficheront alors. Vous pouvez passer la séance d'ouverture en appuyant sur la touche START (de mise en marche) ou sur la touche ⊗.

★New Game (Nouvelle partie)

Vous commencerez une partie depuis le début.

★Load Game (Charger partie)

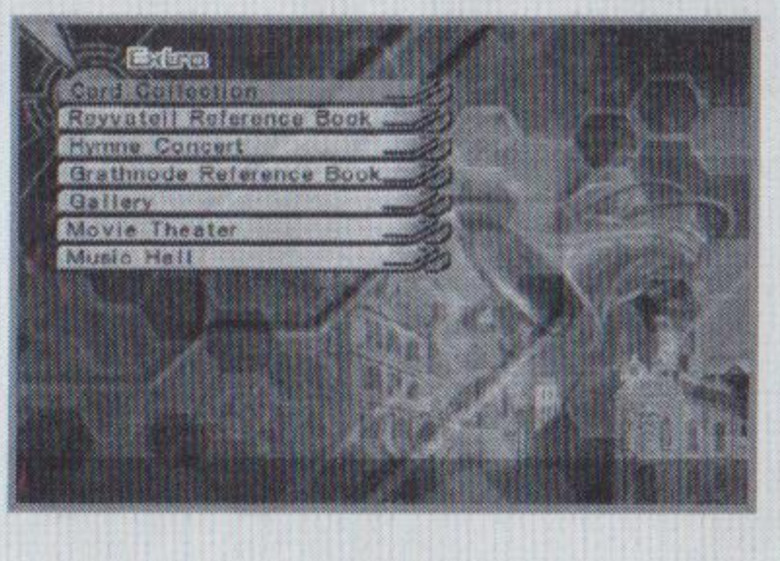
Vous pourrez charger une partie préalablement enregistrée et la poursuivre. Une liste de toutes les parties enregistrées s'affichera. Sélectionnez celle que vous voulez charger et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer.



† Les données sauvegardées ne seront pas affichées à moins que la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) comprenant ces données ne soit insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire).

★Extra (Bonus)

Cette fonctionnalité s'affichera après que vous ayez fini le jeu. Vous pourrez alors profiter de contenu bonus.



† Le contenu bonus ne s'affichera pas à moins que vous disposiez de la memory card (8MB) (pour PlayStation®2) comprenant ce contenu dans la fente pour MEMORY CARTE (carte mémoire).

★System (Options)

Cette partie vous permettra de modifier les paramètres de jeu.

Message Speed (Vitesse des messages) : modifie la vitesse d'affichage des messages dans la fenêtre de messages.

Vibration (Fonction de vibration) : active ou désactive la fonction de vibration.

Voice (Voix) : active ou désactive les voix pendant les événements.

BGM (MDF) : contrôle le volume de la musique de fond.

Sound Effects (Effets sonores) : contrôle le volume des effets sonores.

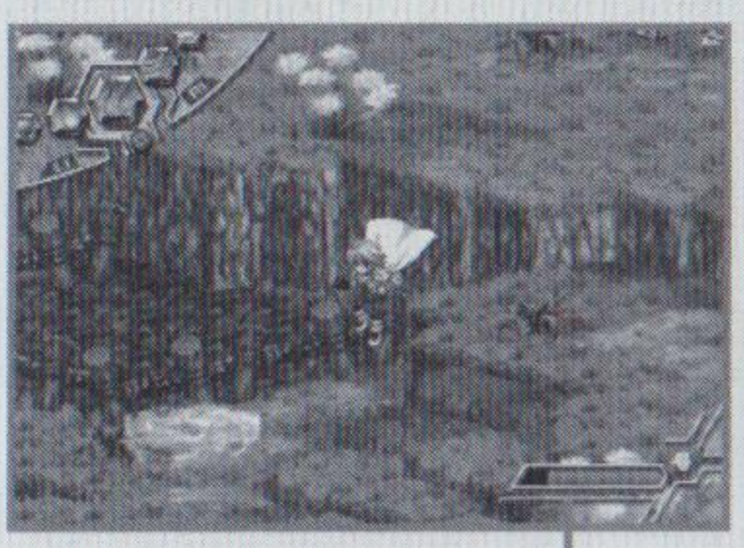
Sound (Rendu sonore) : choisissez entre Stéréo, Dolby et Dolby Prologic II. Veuillez également effectuer ce réglage sur le système sonore que vous utilisez.

Language (Langue) : choisissez entre des voix anglaises et japonaises.

Vous pouvez afficher le menu [System] en cours de jeu en sélectionnant [System] à l'écran de menu principal.

Terrain

Lorsque vous entrez dans une ville ou dans un donjon, vous passez à l'écran de carte de terrain. Déplacez le personnage principal avec les touches directionnelles ou avec le manche analogique gauche. Vous pouvez parler aux gens pour apprendre des informations, faire des achats ou obtenir des objets. Si vous êtes dans un donjon, vous rencontrerez des ennemis à mesure de votre progression.



Barre de rencontres

Écran de carte de terrain

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: déplacer le personnage principal
Touche ⊗	: parler/examiner
Touche △	: aller au menu principal
Touche □	: action
Touche ○	: sauter
Touche L1	: choisir une action (sens des aiguilles d'une montre)
Touche R1	: choisir une action (sens inverse des aiguilles d'une montre)
Touche R2	: affichage carte simple

★Parler/examiner

En ville, faites face à une personne et appuyez sur la touche ⊗ pour entamer la conversation. Vous pouvez parler au commerçant de l'autre côté du comptoir pour acheter ou vendre. Si vous trouvez un coffre à trésor, vous pouvez également appuyer sur la touche ⊗pour l'examiner.

★Courir

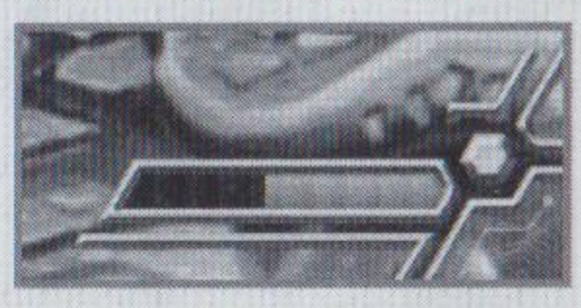
Déplacez-vous avec les touches directionnelles ou penchez davantage le manche analogique gauche pour courir.

★Sauter

Vous pouvez sauter en appuyant sur la touche ○.

★Barre de rencontres

Dans des terrains où des ennemis apparaîtront, tels que les donjons, vous pourrez connaître visuellement la probabilité d'une telle rencontre. La barre progressera du bleu au rouge à mesure de votre avancée, le rouge représentant la probabilité la plus élevée de rencontre ennemie. Il n'y a qu'un nombre défini d'ennemis pouvant apparaître lors d'un passage. À mesure que vous en battez, la barre se décharge. Et lorsqu'elle est totalement vide, aucun nouvel ennemi n'apparaîtra.

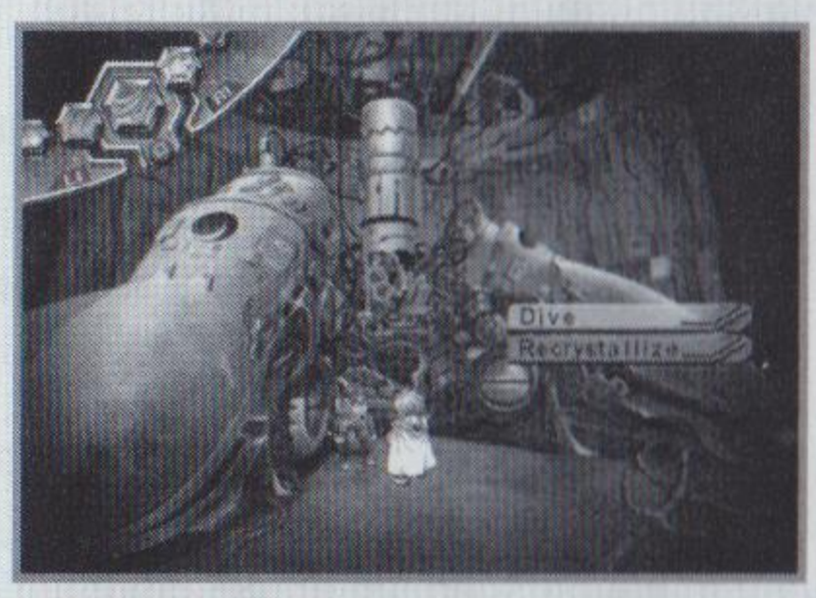


Recristallisation

★Recristallisation

Dans une boutique de saut, vous pouvez non seulement sauter dans la cosmosphère d'une reyvateil, mais vous pouvez également extraire et recristalliser un cristal de grathnode sur un objet pour le synthétiser par grathmelding.

† La recristallisation ne sera disponible qu'après [l'événement de recristallisation].



Une recristallisation peut être effectuée dans une boutique de saut.

Sélectionnez l'objet que vous souhaitez recristalliser. Vous pourriez bien obtenir de précieux cristaux de grathnode à partir d'objets inattendus.

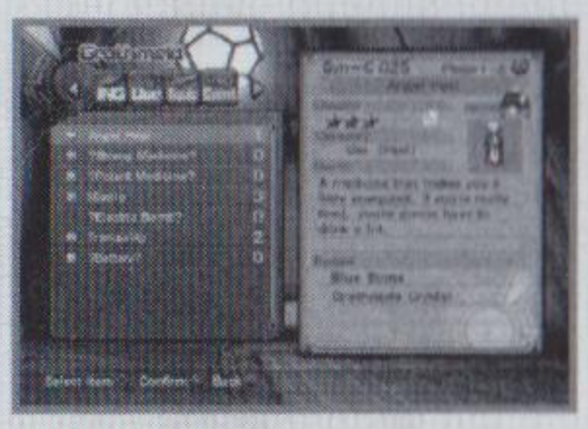
Terminé
Un cristal de grathnode recristallisé peut être utilisé pour le grathmelding, une installation ou une amélioration.

[Réglage du son Dolby Surround]

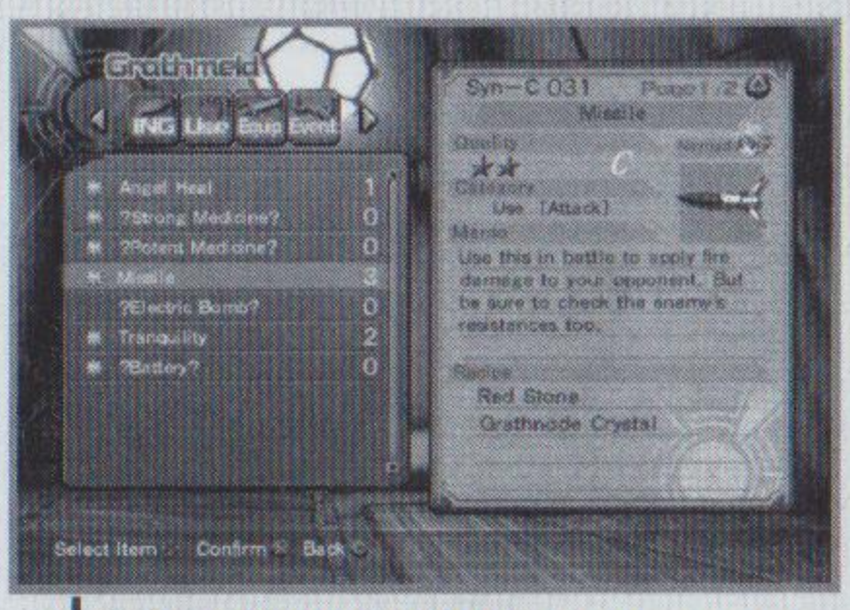
Ce jeu est présenté en son Dolby® Pro Logic II® Surround avec des cinématiques en Dolby®
Digital. Connectez votre PlayStation®2 à un ensemble sonore disposant du son Dolby Digital Surround avec un câble optique numérique. DIGITAL OUT (OPTICAL) devrait être activé dans les paramètres du système PlayStation®2 lors de l'utilisation d'un câble optique numérique. Votre système sonore détectera automatiquement le son Dolby Digital durant les cinématiques et le son Dolby Pro Logic® II en cours de jeu. Si ce n'est pas le cas, veuillez vous référer au manuel d'instructions de votre système sonore. Il se peut que vous deviez activer Dolby Digital et/ou Dolby Pro Logic II dans le menu des options audio du jeu. L'audio des câbles analogiques stéréo de la PlayStation®2 peut se désactiver en cours de son Dolby Digital.

Introduction au grathmelding

★Commande : Grathmeld



Au cours de l'histoire, Lyner apprendra le [grathmelding].
Cette action n'est possible que dans les auberges ou les camps.
Vous aurez besoin d'obtenir une recette pour l'objet que vous souhaitez synthétiser par grathmelding.
Vous pouvez les obtenir lors d'événements, ou les acheter.
Parfois, un ennemi peut laisser une recette, mais c'est assez rare.



1 | Sélectionnez l'objet que vous souhaitez créer par grathmelding.

Ingredient (Ingrédients)

Des objets qui deviendront des ingrédients pour une synthèse. Ils peuvent ne pas avoir d'utilité propre, mais serviront à créer d'autres objets.

Use (Utilisables)

Des objets pouvant être utilisés en combat ou sur le terrain, comme des objets de guérison par exemple.

Equipment (Équipement)

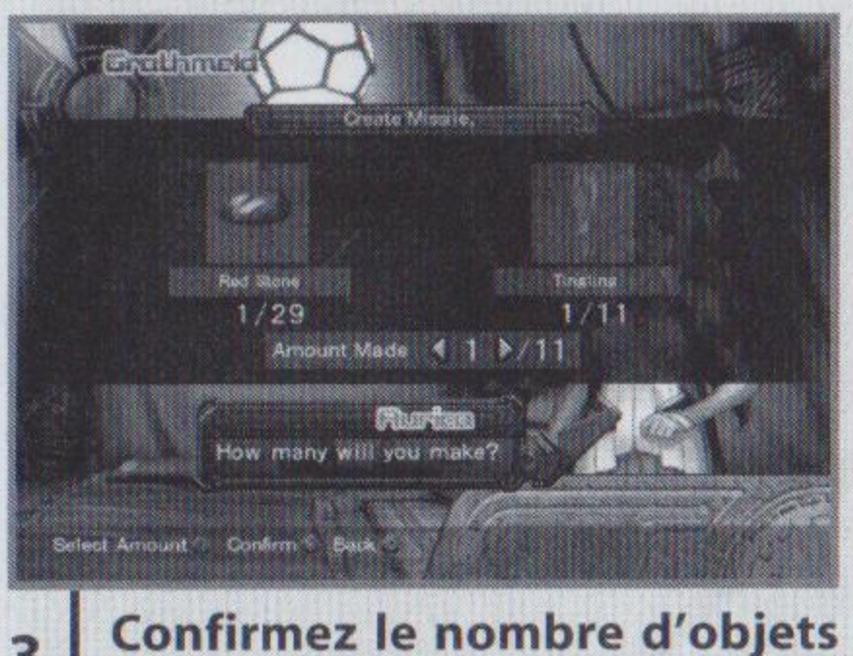
Des objets qui peuvent être équipés, comme des armes et des armures

Event (Événement)

Des objets dont vous aurez besoin lors d'événements en cours de jeu

2 | Si l'objet nécessite un cristal de grathnode comme ingrédient, sélectionnez le cristal que vous souhaitez utiliser.

Si vous devez utiliser un cristal de grathnode en tant qu'ingrédient, sélectionnez le cristal à utiliser. Les effets obtenus varient selon le cristal choisi.



3 | Confirmez le nombre d'objets de ce type que vous souhaitez créer. Servez-vous des touches directionnelles pour ajuster cette valeur.

Attention !

Pour des objets que vous utilisez très souvent, comme Tranquility, nécessaire pour restaurer les MP des reyvateils, vous devriez en créer autant que possible en une seule synthèse. Dans la mesure où le grathmelding n'est disponible qu'à certains endroits, assurez-vous de ne pas tomber à court de ces objets plus tard, lorsque la situation sera plus dangereuse par exemple.

4 | **Créez l'objet. Selon l'objet créé, le personnage effectuera différentes actions.**

5 | **Objet terminé**

6 | **Choisissez ce que vous voudriez faire avec les nouveaux objets synthétisés.**

7 | **Si une reyvateil se trouve dans votre groupe, elle donnera un nom à votre objet.**

Vous pouvez effectuer trois choses avec un nouvel objet :

Mix the old and new items (Mélanger nouvel et ancien objet)

Cela mélangera un ancien objet à un nouveau. Vous en aurez plus au total, mais leur qualité sera une moyenne des qualités de bas

Sell the old items (Vendre les anciens objets)

Au cas où l'objet a été créé auparavant, vous pouvez vendre tous les objets créés avant et ne garder que le nouvel objet.

Sell the new item (Vendre le nouvel objet)

Si vous n'aimez pas l'objet que vous avez créé, vous pouvez le vendre.

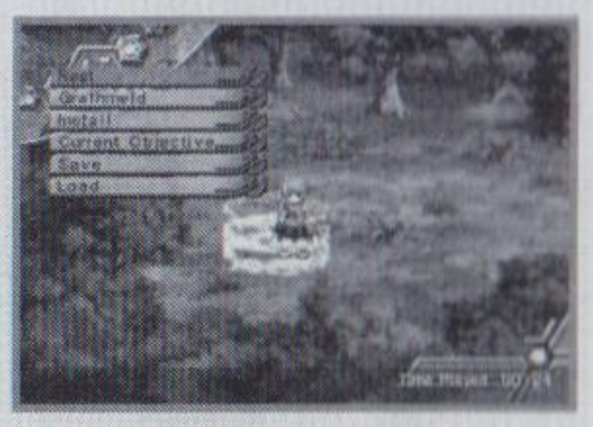
Lorsqu'une reyvateil se trouve dans votre groupe, vous pouvez lui faire choisir un nom pour cet objet. Si deux reyvateils ou plus se trouvent dans votre groupe, celle participant aux combats a la priorité.

Si vous n'aimez pas le nom donné à l'objet par la reyvateil, vous pouvez revenir à son nom d'origine.

Si vous changez le nom de l'objet, tous ces objets changeront pour adopter ce nom dans tous les magasins.

Aménagements

★Cercles de camp



Des cercles appelés [cercles de camp] sont disposés sur la carte de terrain. Si vous appuyez sur la touche ⊗ tandis que vous êtes dans un cercle, un menu s'affiche. Vous pouvez alors accomplir de nombreuses actions, comme sauvegarder votre aventure, consulter votre objectif en cours ou vous soigner. Vous pouvez également effectuer une synthèse par grathmelding.

There are two types of Camp circles: blue, and green. You can Rest at the blue circles.

Rest (Se reposer)

Rétablissez les HP et l'utilisation du chant du groupe. Vous pouvez également converser avec la reyvateil de votre équipe pour approfondir votre relation avec elle.

Grathmeld (Grathmelding)

Vous pouvez effectuer une synthèse par grathmelding ici.

Install (Installer)

Vous pouvez également installer.

Save (Sauvegarder)

Vous pouvez sauvegarder les données de votre partie dans un camp.

Current Objective (Objectif en cours)

Vous pouvez consulter votre objectif en cours.

Load (Charger)

Vous pouvez charger des données sauvegardées.

★Installations

De nombreuses installations, où vous pourrez vous reposer ou faire des achats, sont disponibles en ville. Voici une explication sur la manière d'utiliser certaines de ces installations. En ville, vous pouvez acheter ou vendre des objets ou des outils dans des magasins en parlant au commerçant présent de l'autre côté du comptoir. Les produits peuvent changer de ville en ville, et le choix dont vous disposez évolue à mesure que vous progressez dans l'histoire. N'hésitez donc pas à repasser dans des magasins préalablement visités.

Inn (Auberge)

Dans une auberge, de la même manière que dans un camp, vous pouvez sauvegarder votre aventure, consulter votre objectif en cours et restaurer vos HP. Vous pouvez également synthétiser des objets par grathmelding et personnaliser vos magies par des installations.

General Store (Magasin général)

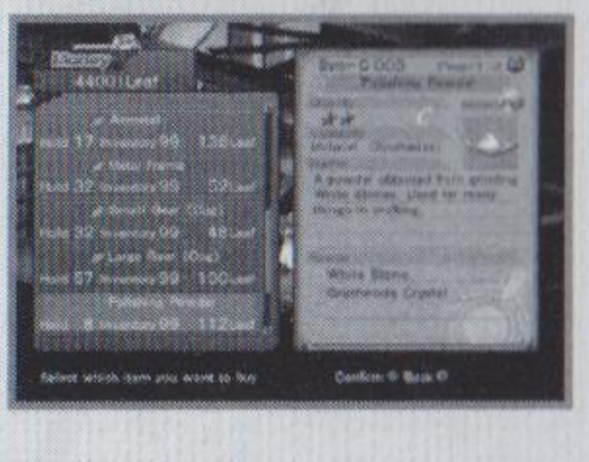
Vous pouvez faire le commerce des objets dont vous avez besoin pour votre aventure dans les magasins généraux.

Acheter un objet

Vous pouvez acheter un objet en le sélectionnant dans la liste offerte par un magasin puis en confirmant votre choix.

Vendre un objet

Vous pouvez vendre un objet que vous possédez dans votre liste en le sélectionnant puis en confirmant votre vente, de la même manière que lors d'un achat.



Trading Card Shop (Boutique de cartes)

Vous pouvez acheter et vendre des objets aux boutiques de cartes.

Acheter un objet

Vous pouvez acheter un objet en le sélectionnant dans la liste offerte par la boutique puis en confirmant votre choix.

Vendre un objet

Vous pouvez vendre un objet que vous possédez dans votre liste en le sélectionnant puis en confirmant votre vente, de la même manière que lors d'un achat.

Dive Shop (Boutique de saut)

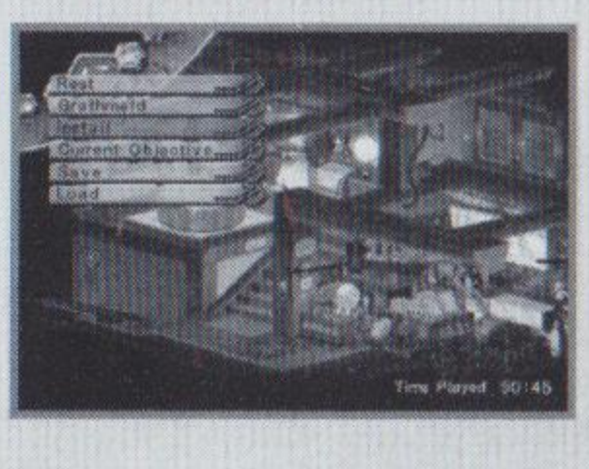
Vous pouvez plonger au cœur d'une reyvateil à une boutique de saut. Vous pouvez également recristalliser.

Installer

Passé un certain point de votre aventure, vous aurez la possibilité d'effectuer une installation pour rendre un chant magique encore plus puissant. Cet installation est un cristal de grathnode, douloureux pour les reyvateils. Bien que la magie du chant soit renforcée, le fardeau de la reyvateil se voit alourdi, et elle perdra davantage de MP lorsqu'elle l'utilisera.

★Installer

Vous pouvez installer dans un aménagement en ville ou dans un camp. Sélectionnez [Install] à partir du menu principal. Pour installer, vous devez passer par certaines étapes.



Choix du personnage

Si votre groupe comporte plus d'une reyvateil, sélectionnez celle sur laquelle vous souhaitez effectuer une installation.

Choix du chant magique

Lorsque vous sélectionnez un chant magique, un écran comme celui-ci apparaît.

Choix du niveau

Sélectionnez la magie du chant que vous voulez renforcer.
Les magies du chant peuvent être paramétrées à ce niveau.

Niveau du chant

En faisant évoluer un chant en cours de combat, il peut progresser jusqu'au niveau 4. Installer vous permet de paramétrer chaque niveau du chant. Activer un même chant au niveau 1 et au niveau 4 peut avoir des effets différents. Ajoutez des effets à un niveau de chant selon votre fréquence d'utilisation de telle ou telle magie.

Choix du cristal de grathnode

Sélectionnez le cristal de grathnode que vous souhaitez utiliser pour renforcer le chant magique. Selon le cristal choisi, vous pourrez effectuer différentes améliorations. Mais vous ne pourrez installer qu'un cristal de grathnode rouge sur une magie offensive et un cristal bleu sur une magie de soutien.

GD (Grathnode Damage, dommages grathnode)

GD est une valeur vous permettant de connaître combien de MP seront nécessaires à l'utilisation d'une magie. Lorsque vous améliorez une magie par une installation, le montant de MP utilisés lors du chant augmentera en fonction de cette amélioration. Si les MP d'une reyvateil s'épuisent, elle perdra le contrôle de la magie du chant construite, faites donc attention.

Système de combat

Lorsque vous rencontrez un ennemi dans un donjon ou sur une carte de terrain, vous passez à l'écran de combat. Voici une explication des règles qui s'appliquent alors et les informations affichées sur cet écran :

★Système de combat

Cartes d'ordre :
Vous pouvez consulter l'ordre des attaques ennemies et alliées. Elles se déplacent de la gauche vers la droite. Vous pouvez effectuer une action lorsque l'icône atteint la droite de cet indicateur.

Jauge des harmoniques :
La jauge des harmoniques se remplira à mesure que les personnages s'énerveront et s'enhardiront en cours de combat. La partie bleue de la jauge représente l'état émotionnel de la ligne avant, tandis que la partie rouge est réservée à la reyvateil.

Commande de combat :
Une commande pour sélectionner et confirmer les actions du personnage dont c'est le tour (celui avec l'icône de cible)

Statuts :
Le statut des personnages participant au combat. Sont affichés le nom du personnage, ses HP actuels/maximum et ses MP actuels/maximum.

Écran de combat

Touches directionnelles et manche analogique gauche	: sélectionner la commande
Touche ⊗	: confirmer
Touche △	: commandes de reyvateil
Touche ○	: annuler

Commande de combat

Vous pouvez sélectionner la commande pour le personnage dont c'est le tour.
Selon les circonstances, une commande peut ne pas s'afficher, ou certaines commandes peuvent ne pas être disponibles.

[Attack] (Attaquer)
Attaquez l'ennemi avec votre arme équipée.
† Le nom de l'attaque sera différent pour chaque personnage.

[Skill] (Compétence)
Servez-vous d'une compétence unique pour le personnage. Sélectionnez une compétence dans la liste de compétences

[Item] (Objet)
Utilisez un objet dont vous disposez. Sélectionnez-le dans la liste des objets.

[Guard] (Protéger)
Vous protègerez la reyvateil lorsqu'un ennemi essaiera de l'attaquer. Cette commande ne sera pas toujours disponible.

[Wait] (Attendre)
Vous attendrez sans rien faire pendant un certain temps.

Commandes de reyvatei

Vous pouvez faire apparaître les commandes de reyvateil en appuyant sur la touche △ à n'importe quel moment entre les actions.

[Escape] (Fuir)
Vous pouvez essayer de vous enfuir d'un combat, mais vous ne réussirez pas toujours. Cette commande peut ne pas être accessible à certains moments, comme lors des combats contre les boss.

[Cancel] (Annuler)
Permet d'annuler une commande.

[Sing a Song] (Chanter)
Seule une reyvateil peut chanter. Elle peut commencer à n'importe quel moment en appuyant sur la touche △ en cours de combat. Sélectionnez le chant dans la fenêtre de sélection. La magie du chant commencera alors à progresser.

[Activate Song] (Activer chant)
Cette commande activera la magie du chant et détruira l'ennemi. (Elle ne sera disponible que lorsque la magie du chant sera active.)

[Change Song] (Changer de chant)

Une commande qui ne s'affichera que lorsqu'une magie bleue sera activée. Vous pouvez toujours initier la magie en appuyant sur la touche △ en cours de bataille. Sélectionnez alors un chant différent dans la fenêtre de sélection. La magie du chant variera alors.

★Règles de base du combat

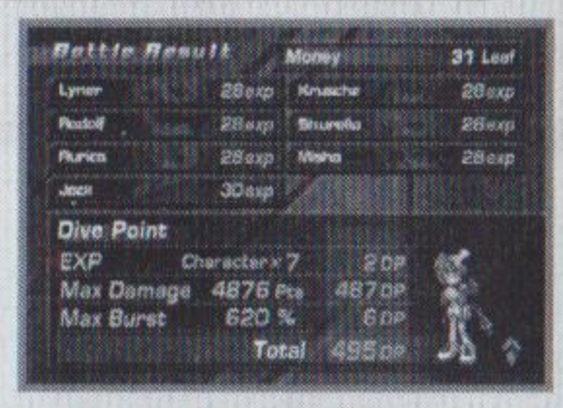
Vous pouvez remporter la victoire en battant tous les ennemis, ou perdre si tous vos personnages tombent inconscients (lorsque les HP sont de 0).

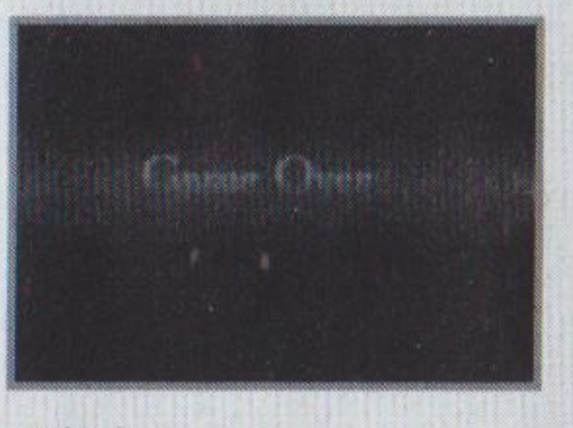
Victoire

Une fois que tous les ennemis rencontrés sont battus, vous gagnez la bataille. Cette victoire rapporte des points d'expérience aux personnages, des feuilles (de l'argent) et des objets.

† Si un personnage est inconscient à la fin de la bataille, il ne reçoit que la moitié des points d'expérience.

Ces points et le montant d'argent reçus s'afficheront sur l'écran de résultat du combat. Si un personnage atteint le niveau supérieur, un écran de niveau supérieur apparaîtra.





Défaite

Si tous vos personnages participant au combat n'ont plus de HP, la partie est terminée.

★Cartes d'ordre

Ce jeu se débarrasse de la notion du tour par tour, et permet des séquences d'attaques alliées ou ennemies groupées. L'ordre des actions peut facilement être identifié par les cartes en haut de l'écran. Lorsqu'un personnage atteint [ACTION] à la droite de l'écran, c'est à son tour d'agir. L'ordre des attaques dépend de l'agilité. Plus celle-ci est élevée, et plus vite le tour d'agir arrive.

À mesure que la barre verte se remplit, la carte se déplace vers la droite. Lorsqu'elle atteint [ACTION], c'est à ce personnage d'agir.

Système de combat

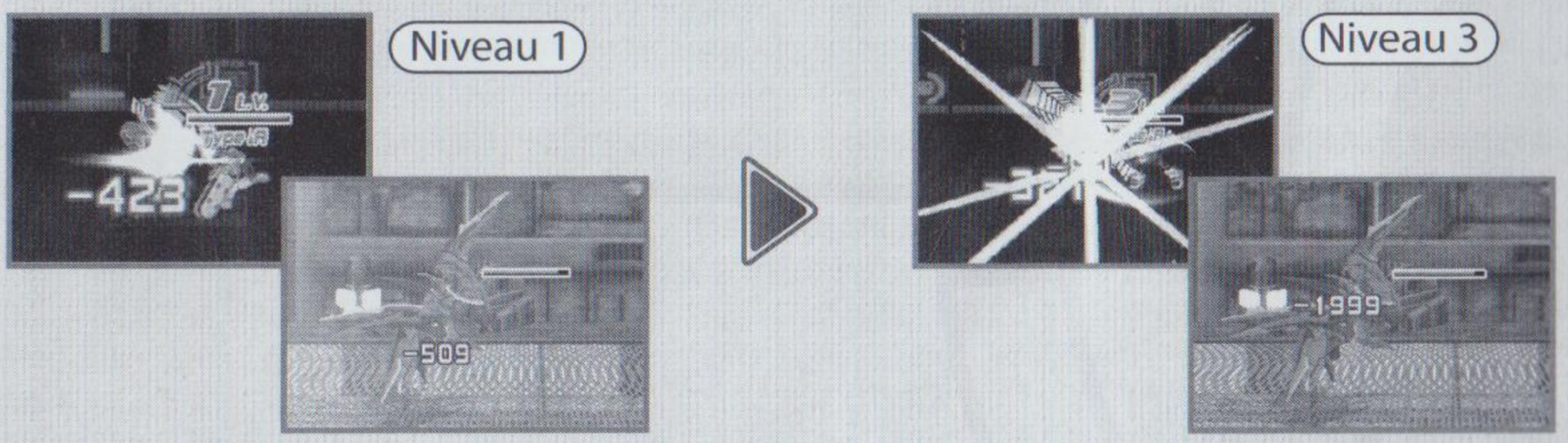
★Attaques de la ligne avant

Dans ce jeu, les combats ne sont pas au tour par tour. L'ordre des attaques est un mélange entre attaques alliées et attaques ennemies.
Une reyvateil est également considérée comme la défense arrière du groupe, tandis que les autres personnages constituent la ligne avant. La ligne avant doit aider la défense arrière et doit même parfois se sacrifier pour la sauver. En défense, la reyvateil doit continuer à chanter tout en restant protégée par la ligne avant, et détruire les ennemis par la magie qu'elle fait progresser.

Système de champ ambiant (attaques normales)

Le système de champ est créé par les attaques normales.
Étant émotionnellement touchée par les combattants de la ligne avant, la reyvateil essaie d'améliorer l'efficacité de son chant. La puissance d'attaque du chant (son niveau) variera selon l'ardeur au combat de la ligne avant. Si cette ligne n'attaque qu'un seul ennemi, le champ ambiant n'augmentera que pour cet ennemi, mais si elle attaque tous les ennemis de manière égale, le champ ambiant se développera sur toute la zone de combat.

† Le niveau maximum du champ est de 3.

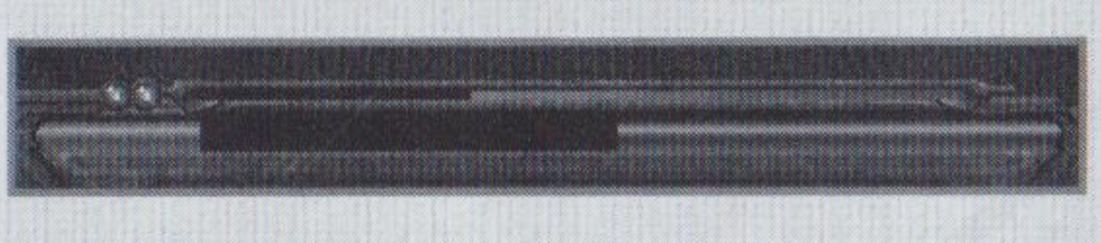


Système des harmoniques (attaques spéciales)

Le système des harmoniques est comparable à un lien qui se crée entre les personnages lorsque la ligne avant et la reyvateil coopèrent pour atteindre leur objectif commun, la victoire. Lorsque la reyvateil chante et que la ligne avant frappe avec une attaque spéciale, la jauge des harmoniques évolue plus vite qu'avec une attaque normale. Lorsque la jauge et le taux de synchronisation augmentent, la magie du chant se remplit plus rapidement et devient plus puissante.

Les harmoniques affectent le résultat du combat !

Harmocristal Jauge de limite



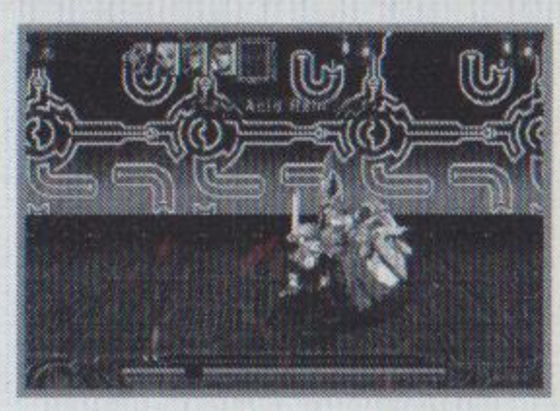
Harmojauge

Lorsqu'une reyvateil attaque avec un chant, la jauge de limite progresse. Lorsqu'elle est pleine, vous gagnez 1 harmocristal et le niveau harmonique augmente. Si des harmoniques surviennent dans cet état, les harmoniques passent au niveau 2 et les attaques spéciales utilisables tout comme les objets laissés par les ennemis à la fin du combat passent au niveau supérieur. Les objets reçus à la fin d'une bataille peuvent être de 4 niveaux de qualité différents. Le nombre d'harmocristaux que vous avec activés affecte le facteur déterminant cette qualité.

† Même si la jauge de limite est pleine, vous ne pouvez pas gagner d'harmocristaux à moins qu'elle se synchronise avec l'harmojauge.

★Protéger une reyvateil

Certains ennemis peuvent choisir d'attaquer directement votre reyvateil en combat. Si une reyvateil reçoit des dommages directs, le chant en cours est perdu. Les reyvateils sont également très faibles physiquement, et un seul coup peut très gravement les atteindre. Il n'est pas rare qu'une reyvateil ne subissant qu'une seule attaque tombe inconsciente.



Commande Guard (Protéger)

Un ennemi doit préparer son attaque un tour à l'avance pour frapper une reyvateil.
Si un ennemi passe en mode de préparation, assurez-vous de protéger la reyvateil immédiatement.

Le nombre de marqueurs rouges indique le nombre de personnages requis pour protéger la reyvateil. Certaines attaques peuvent être absorbées par une seule personne, et d'autres peuvent en nécessiter deux, voire trois.

★Contre-attaques

Lorsque vous parvenez à protéger une reyvateil d'une attaque ennemie directe, vous pouvez contre-attaquer cet ennemi. Les contre-attaques impliquent tous ceux ayant pris part à la protection ; un maximum de 3 personnes peut donc contre-attaquer.

Lorsque 3 personnages effectuent la contre-attaque, le personnage infligeant le dernier coup accomplit un super mouvement. La stratégie du combat peut donc varier de manière importante selon l'ordre des coups en contre-attaque.

† Un harmocristal doit être actif pour activer une contre-attaqu

Si vous réussissez à protéger une reyvateil, vous verrez un écran comme celui-ci. Les touches représentent les positions qu'occupent les personnages de la ligne avant, et ils effectueront leur contre-attaque dans l'ordre que vous indiquez avec ces touches.

Exemple : si vous voulez que Lyner attaque en 3ème, appuyez sur la touche ■ en dernier.

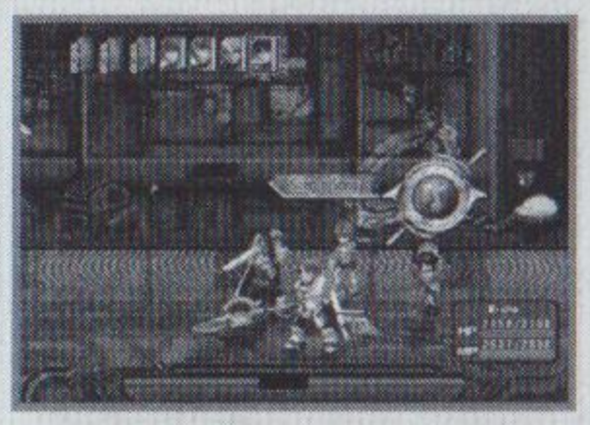
Vous devez appuyer sur les touches pour activer les contres des personnages avant que la barre bleue ne disparaisse. Si vous n'appuyez pas sur les touches à temps, la contre-attaque échoue.

Système de combat

★Chants magiques

Un chant magique peut être chanté/activé en sélectionnant en cours de combat les commandes de reyvateil avec la touche △. L'ordre de combat n'influence en rien les commandes de reyvateil, aussi pouvez-vous les faire apparaître à n'importe quel moment. Cela signifie également que vous devez appuyer sur la touche △ pour les afficher. Si vous n'appuyez jamais sur la touche △, le combat prendra fin sans que la reyvateil puisse chanter.

Utiliser un chant magique



Appuyez sur la touche △ en cours de combat.

Sélectionnez le chant magique de votre choix.

La magie du chant progresse avec le temps.

Évolution de la magie du chant

À mesure que vous continuerez à chanter, son apparence et son pouvoir progresseront en niveau après l'avoir fait évoluer jusqu'à un certain pourcentage. Les pourcentages requis sont différents selon le chant, essayez donc de vous faire à l'évolution de chacun d'entre eux. La magie du chant peut progresser jusqu'à un niveau maximum de 4.

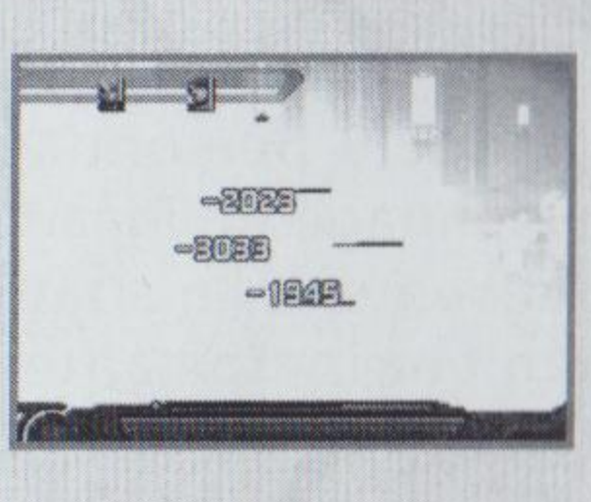
Niveau 1

Niveau 4

Activation de la magie du chant

Pour activer une magie du chant prête, appuyez à nouveau sur la touche △ pour afficher les commandes de reyvateil. La commande [Activate Song] apparaît, et vous pouvez la sélectionner pour activer le chant.

Puisque vous pouvez afficher une commande de reyvateil n'importe quand, vous pouvez activer la magie du chant quand vous le voulez.



Types de magies du chant

La magie rouge, mentionnée auparavant, est une magie d'attaque pouvant progresser en niveau 4 fois, tandis que la magie bleue est une magie de soutien et de guérison. À la différence de la magie rouge, la magie bleue restaurera des HP à un certain moment après l'activation du chant.

Limite du nombre d'utilisations

À l'exception de la magie rouge que vous maîtrisez depuis le départ, le nombre d'utilisations des magies est limité. Une fois une magie utilisée, elle n'est plus disponible avant un certain nombre de combats. Les chants coûtent également des MP à la reyvateil. Lorsque les MP atteignent 0, la magie du chant chanté à ce moment s'activera toute seule. Si vous arrêtez de chanter pendant un certain moment en cours de combat, les MP se restaureront automatiquement.

★Attaques

Les attaques de base et les attaques spéciales des personnages principaux, disponibles dès le début de la partie.

Personnage	Action	Description
Lyner	Dive Slash	Inflige des dommages physiques légers sur la cible en appliquant un coup tailladant à l'épée. (Attaque normale)
	Full Stomp	Dommages physiques moyens en sautant et en frappant l'épée sur la cible. (Attaque normale)
	Impulse	Dommages physiques moyens + dommages de vent par onde de choc avec un mouvement rapide de l'épée. (Attaque spéciale)
Jack	Single Shot	Tirs rapides qui infligent des dommages physiques légers + des dommages de feu sur la cible. (Attaque normale)
	Gatling Shot	Dommages physiques et de feu moyens par mode de tir continu. (Attaque normale)
	Gunfire	Tir d'une certaine distance infligeant d'importants dommages physiques et de feu sur des cibles au hasard. (Attaque spéciale)
Krusche	Chain Smash	Inflige des dommages physiques légers en frappant la cible à la tronçonneuse. (Attaque normale)
	Chain Tackle	Inflige des dommages physiques moyens en chargeant sur l'ennemi à la tronçonneuse. (Attaque normale)
	Overcook Burner	Inflige des dommages de feu moyens par un jet de flammes au chalumeau. (Attaque spéciale)
Radolf	Strike of Belief	Un coup de lance traditionnel des chevaliers ; une seule frappe qui inflige des dommages physiques légers. (Attaque normale)
	Honest Blow	Dommages physiques moyens par un coup important de tout le poids de l'arme. (Attaque normale)
	Bolt of Divine Punishment	Inflige des dommages physiques et de foudre importants en attaquant par dessus tout en maniant la foudre. (Attaque spéciale)

★Changements de statut

Il arrivera parfois en cours de combat que vos personnages subissent une altération de statut, tel que Poison ou Sleep, par une attaque ou par un objet. Certains effets subsistent après la fin du combat, et il est bon de tous les connaître.

[Poison]
Inflige une baisse de HP à intervalles réguliers.

[Sleep] (Sommeil)
Toutes les commandes deviennent indisponibles jusqu'au réveil. Un personnage se réveille s'il est attaqué.

[Paralyze] (Paralysie)
1 chance sur 2 d'être dans l'impossibilité d'agir

[Curse] (Affliction)
Toutes les attaques subies deviennent critiques.

[Unconscious] (Inconscience)
C'est l'état d'un personnage lorsque ses HP atteignent 0. Il ne peut plus alors participer à la bataille mais retrouvera conscience à son issue. Il ne recevra cependant que la moitié des points d'expérience pour ce combat.

[Blind] (Aveuglement)
La précision de vos attaques passe à 50%.

La plupart des ces altérations s'estomperont naturellement à l'issue d'un certain nombre de tours en combat, mais vous pouvez utiliser un objet de guérison pour éliminer immédiatement leurs effets. Si vous ne les traitez pas, elles peuvent entraîner des pertes inattendues. Essayez donc de vous en occuper dès que possible.

Ar Tonelico ~Melody of Elemia~
Version nord-américaine

Équipe de localisation

[PRODUCTEURS DE LOCALISATION]
Tadanobu Inoue
Haru Akenaga

[DIRECTEURS DE LOCALISATION]
Akira Tsuchiya
Jack Niida

[COORDINATEURS DE PROJET]
Satoshi Otsuka
Yoshihisa Kanesaka
Atsunori Kawachi

[PROGRAMMATION]
Takashi Kawasaki

[SUPPORT DE LOCALISATION]
Jason Shuai
Satomi Aihara
Phoenix Spaulding

[TRADUCTION]
Rieko Russell
Satomi Aihara

[RÉDACTION DU SCRIPT]
Steven Carlton

[DIRECTEUR ET TECHNICIEN DES VOIX]
Keith Arem

[RÉDACTION DES DIALOGUES]
Jesse Kovarovics
James Vance

[ENREGISTRÉ À]
PCB Studios, Californie

[DIRECTEUR DE PRODUCTION]
Hiroko K. Nelson

[BOÎTE, MANUEL ET DESIGN AD]
Hiroko K. Nelson

[BANDE-ANNONCE]
Mizuki Kamoda

[WEB DESIGN]
Lisa La

[RP ET MARKETING]
Nao Zook
Jack Niida
Johanna Hirota
Mitsu Hiraoka

[ASSURANCE QUALITÉ]
Jim Conrad
Vinh Bui
Zach Chow
Bryan Yang
Miyuki Mitsuhashi
Franz Worth
Kevin Shuai
Roman Marotte

[REMERCIEMENTS SPÉCIAUX]
Laura Ford (SCEA)
Michael Foster (SCEA)

© 2007 GUST CO., LTD. © 2007 BANPRESTO CO., LTD.
All rights reserved.

Customer Services Numbers

• Australia — **1300 365 911**

Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Österreich — **0820 44 45 40**

0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• Belgique/België/Belgien — **011 516 406**

Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• Danmark — **70 12 70 13**

Man-Fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.

• Suomi — **0600–411911**

17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.

• France — **0820 31 32 33**

Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• Deutschland — **01805 766 977**

0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• Ελλάδα — **00 32 106 782 000**

Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυέηρέτησης Πελατών μένο για θέματα υέοστήριξης υλισμικού των έροϊέντων PlayStation.

• Ireland — **0818 365065**

All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Israel — **09 971170**

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Italia — **199 116 266**

Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

• Malta — **23 436300**

National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Nederland — **0495 574 817**

Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.

• New Zealand — **09 415 2447**

National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Norge — **81 55 09 70**

Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag-12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.

• Portugal — **707 23 23 10**

Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.

• España — **902 102 102**

Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.

• Sverige — **08 587 822 25**

Mån-Fre 15-21, Lør-Søndag-12-15. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.

• Suisse/Schweiz/Svizzera — **0848 84 00 85**

Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• UK (network Gaming Only) — **08702 42 22 99**

• UK (all other enquiries) — **08705 99 88 77**

National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

© 2007 GUST CO., LTD. © 2007 BANPRESTO CO., LTD.
All rights reserved.

SLES-54586

"PS", "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

8023171011271